

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI

“SAMPAH MULAI BERULAH”

SKRIPSI



disusun oleh:

Retno Risty Handayani

07.12.2282

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI

“SAMPAH MULAI BERULAH”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana

pada jenjang Strata Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

Retno Risty Handayani

07.12.2282

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI

“SAMPAH MULAI BERULAH”

yang dipersiapkan dan disusun oleh


Retno Risty Handayani

07.12.2282

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal Januari 2011

Dosen Pembimbing,


M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
“SAMPAH MULAI BERULAH”

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Risty Handayani

07.12.2282

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal Januari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer

pada tanggal Januari 2011


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, MM
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

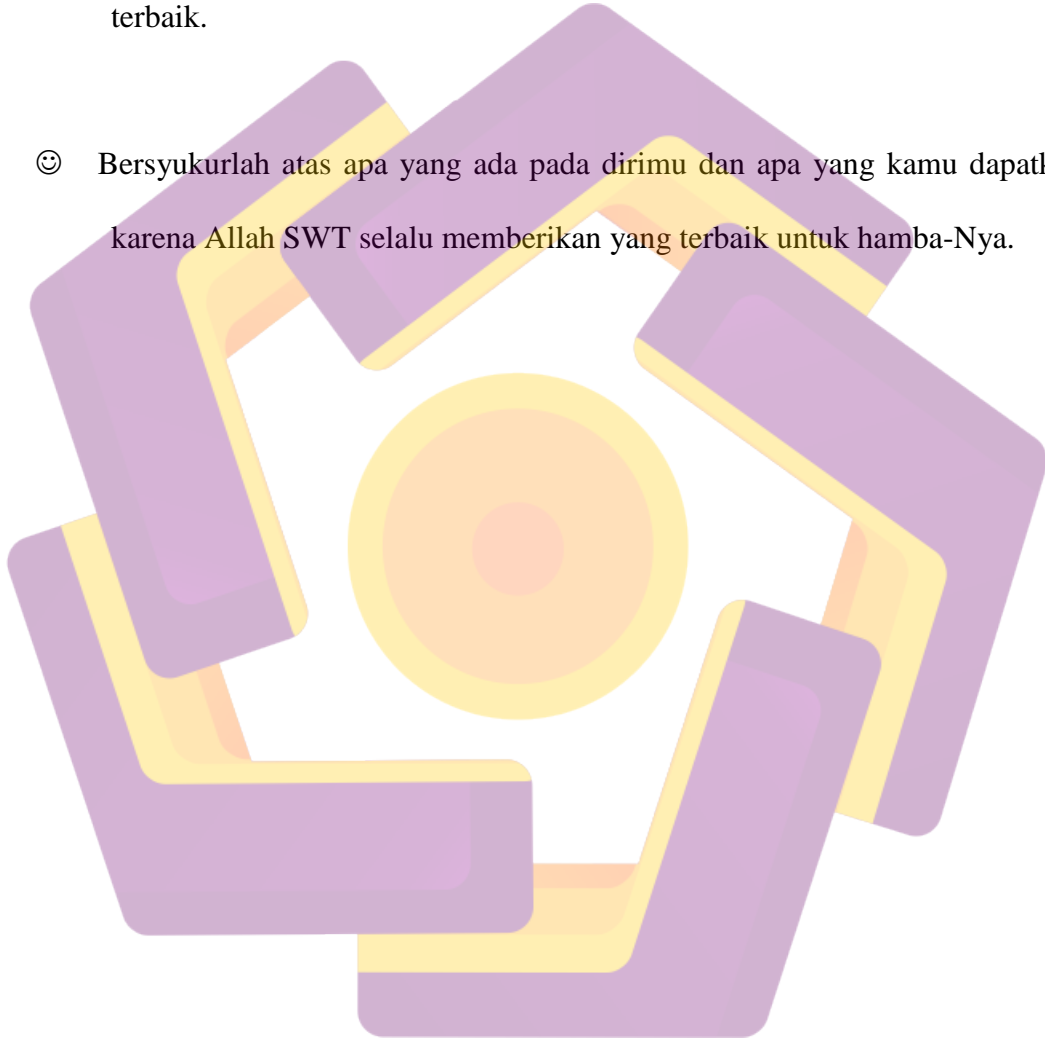
Yogyakarta, Januari 2011

Retno Risty Handayani

07.12.2282

MOTTO

- ☺ Tak ada yang mustahil di dunia ini jika Allah SWT menghendaki selalu ingat akan kekuatan doa dan kerja keras, kita pasti akan diberikan hasil yang terbaik.
- ☺ Bersyukurlah atas apa yang ada pada dirimu dan apa yang kamu dapatkan, karena Allah SWT selalu memberikan yang terbaik untuk hamba-Nya.



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ❖ Ayah dan Almarhumah Bunda yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spriritual dan material yang tak ternilai harganya.
- ❖ Kakak dan Adik ku yang selalu memberiku semangat dalam hidupku dan membantu dalam pengerjaan Skripsi ini.
- ❖ Seluruh Keluarga Besar ku yang selalu menyayangi, mendoakan, dan memberi semangat.
- ❖ Seluruh my friend “S1SI angkatan 2007”, kangen suasana kuliah bersama dengan kalian semua yang penuh canda tawa, semua kenangan itu tidak akan ku lupakan.
- ❖ Semua temen-temen yang tidak dapat ku sebut satu persatu

THANK’S ALL

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang diberikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI SAMPAH MULAI BERULAH”.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, Januari 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Metode Perancangan Film Kartun	5
1.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	5
1.8 Sistematika Penulisan Skripsi	6

1.9 Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Sejarah Animasi	8
2.2 Pengertian Animasi	10
2.3 Jenis-jenis Animasi	12
2.3.1 Animasi Cel	12
2.3.2 Animasi Frame	17
2.3.3 Animasi Sprite	17
2.3.4 Animasi Path	18
2.3.5 Animasi Spline	18
2.3.6 Animasi Vektor	18
2.3.7 Animasi Morphing	19
2.3.8 Animasi Clay	19
2.3.9 Animasi Digital	19
2.3.10 Animasi Character	20
2.4 Prinsip Animasi	20
2.4.1 Solid Drawing	20
2.4.2 Timing & Spacing	21
2.4.3 Squash & Streth	21
2.4.4 Anticipation	22
2.4.5 Slow In and Slow Out	23
2.4.6 Arcs	23
2.4.7 Secondary Action.....	23

2.4.8 Follow Through and Overlapping Action	24
2.4.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose	24
2.4.10 Staging	25
2.4.11 Appeal	25
2.4.12 Exaggeration	26
2.5 Proses Pembuatan Animasi	26
BAB III ANALISIS	28
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1 Perancangan Film Kartun	28
3.1.2 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	28
3.1.3 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	30
3.1.4 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	31
3.1.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	33
3.1.6 Biaya Bahan Mentah	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Merancang Cerita dan Naskah Film	38
4.1.1 Ide Cerita	38
4.1.2 Tema	38
4.1.3 Diagram Scene	39
4.1.4 Character Development	43
4.2 Tinjauan Desain	44
4.3 Drawing	45
4.3.1 Membuat Gambar Key	45

4.3.2 Gambar Inbetween	45
4.3.3 Proses Cleaning	46
4.4 Proses Scanning	47
4.5 Pembuatan Background	48
4.6 Pewarnaan	51
4.7 Penyesuaian Arah Cahaya	51
4.8 Timesheeting	52
4.9 Penganimasian	57
4.10 Dubbing	57
4.10.1 Merekam Suara	58
4.10.2 Mengurangi Noise	59
4.10.3 Menambah/Mengurangi Volume	60
4.10.4 Menambah Efek Suara	61
4.11 Editing Visual Effects	61
4.11.1 Editing dengan Adobe Premiere Pro	62
4.12 Finishing	66
4.12.1 Compositing	66
4.13 Render	68
4.13.1 Rendering	68
4.13.2 Konversi ke VCD	71
4.13.3 Cover Design & Packaging	71
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73

5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	



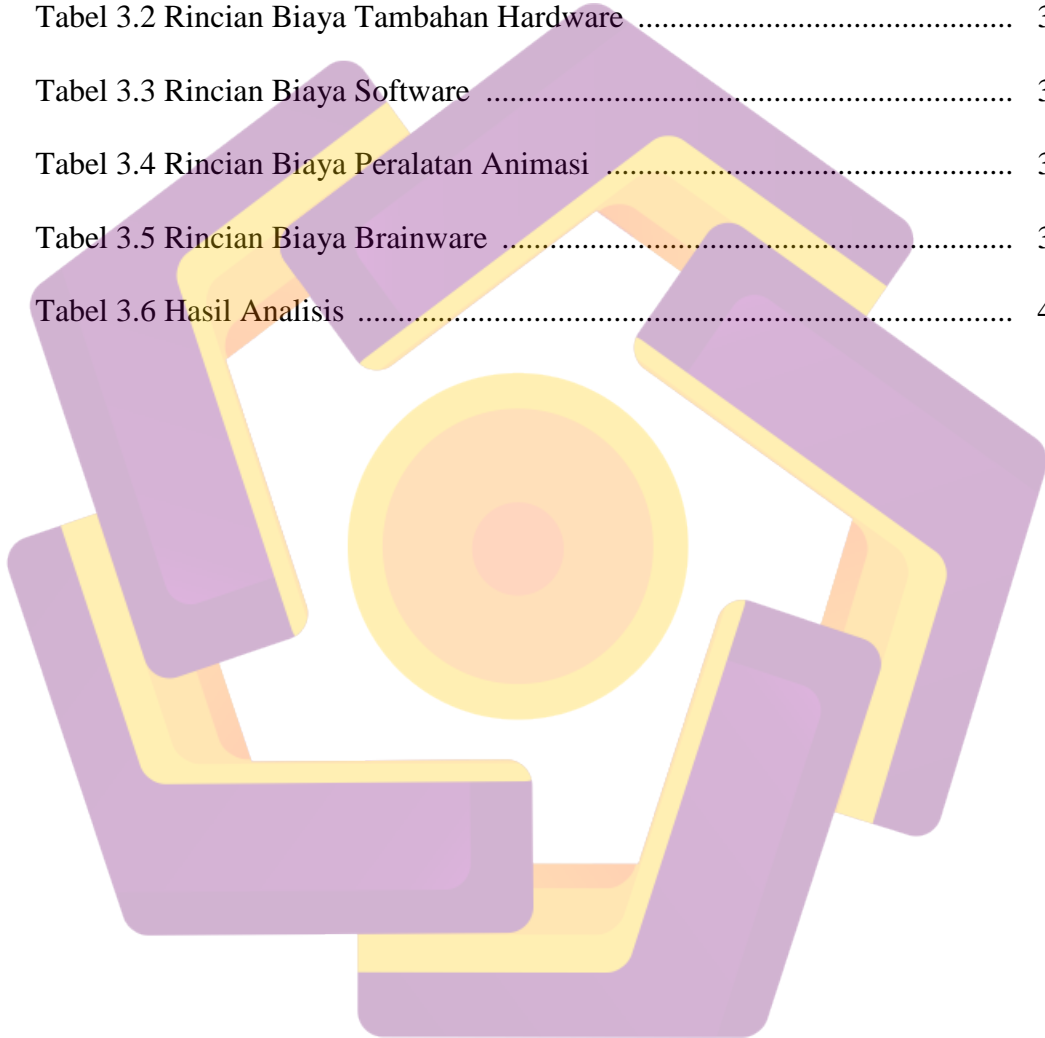
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	13
Gambar 2.2 Voice Recording	13
Gambar 2.3 Animatic	14
Gambar 2.4 Design and Timing	14
Gambar 2.5 Layout	15
Gambar 2.6 Animation	15
Gambar 2.7 Background	16
Gambar 2.8 Traditional ink-and-paint and camera	16
Gambar 2.9 Digital ink and Paint	17
Gambar 4.1 Diagram Scene	43
Gambar 4.2 Animasi Limited	45
Gambar 4.3 Animasi Unlimited	46
Gambar 4.4 Tampilan CanoScan Toolbox	47
Gambar 4.5 Tampilan Menu Save	48
Gambar 4.6 Proses Scanning	48
Gambar 4.7 Background	51
Gambar 4.8 Adobe Flash	52
Gambar 4.9 Export Movie	53
Gambar 4.10 Export PNG	53
Gambar 4.11 Exporting Image Sequence	53
Gambar 4.12 Window Document Properties	54

Gambar 4.13 Window Align	55
Gambar 4.14 Penyusunan Animasi	55
Gambar 4.15 Background dan Foreground	56
Gambar 4.16 Export PNG	57
Gambar 4.17 New Audio File	58
Gambar 4.18 Open Record Dialog	58
Gambar 4.19 Record	59
Gambar 4.20 Seleksi Noise	59
Gambar 4.21 Jendela Tasks	60
Gambar 4.22 Effects Rack	61
Gambar 4.23 Welcome To Adobe Premiere Pro	62
Gambar 4.24 New Project	63
Gambar 4.25 New Sequence	63
Gambar 4.26 Zoom in	65
Gambar 4.27 Zoom out	65
Gambar 4.28 Effects	66
Gambar 4.29 Perbedaan Warna File	67
Gambar 4.30 Export Movie	68
Gambar 4.31 Export Settings	69
Gambar 4.32 Export Video Settings	70
Gambar 4.33 Proses Rendering	70
Gambar 4.34 Tampilan Any Video Converter	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	7
Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware	29
Tabel 3.2 Rincian Biaya Tambahan Hardware	30
Tabel 3.3 Rincian Biaya Software	31
Tabel 3.4 Rincian Biaya Peralatan Animasi	33
Tabel 3.5 Rincian Biaya Brainware	35
Tabel 3.6 Hasil Analisis	41



INTISARI

Perkembangan Teknologi dan film animasi pada jaman sekarang ini sangatlah pesat perkembangannya, dan dalam hal ini dapat membantu anak kecil meringankan kebosenannya dalam rutinitas sehari-hari. Film animasi yang di dapat oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai penonton. Tentunya dengan banyaknya penggemar film animasi, penulis berinisiatif untuk membuat film yang menarik.

Dalam pembuatan film kartun 2D ada 4 tahapan, yaitu Pengembangan, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahap Pra Produksi, pada tahap pra produksi merupakan tahap persiapan sebelum film animasi dibuat, tahap pra produksi terdiri dari ide cerita, tema, logline, diagram scene dan sinopsis. Tahap Produksi, tahapan ini merupakan tahap pembuatan film animasi yang sebenarnya berlangsung. Tahap pasca produksi, tahap ini merupakan tahap akhir menuju final dalam pembuatan film kartun.

Pembuatan film kartun 2D yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses projek film kartun. Halus dan kasarnya sebuah gerakan pada film kartun itu tergantung pada jumlah gambar (inbetween) yang digunakan. dalam satu gerakan maka kartun yang dihasilkannya semakin halus. Proses pembuatan film kartun di Indonesia menggunakan sistem PAL (Phase Alternating Line). Sistem ini memiliki lebar layar 625 baris, dengan resolusi 768x576 pixel dan frame ratenya sebanyak 25 fps (frame per second), artinya dalam penayangan sebuah video akan ditampilkan sebanyak 25 gambar dalam satu detik.

Kata Kunci: teknologi, film animasi, dan penonton

ABSTRACT

Technology development and film animation in today's extremely rapid development, and in this case can help alleviate kebosananya child in daily routines. Animated films in the can by humans, of course, be balanced with the demands of adaptability as a spectator. Of course, with many fans of the animated film, the writer took the initiative to make the movie interesting.

In 2D cartoon filmmaking there are 4 stages, namely the Development, Pre-Production, Production and Post Production. Pre-Production stage, thepre-production stage is the stage of preparation before the animation movies are made, pre-production stage consists of story ideas, themes, logline, synopsis and scene diagrams. Production Stage, this stage is the stage of making an animated movie that actually took place. Post-production stage, this stage is the final step to wards the final in making cartoons.

Making 2D cartoon that only requires drawing skills and can master the software support in expediting the process of project cartoons. Smooth and rought a motion on the cartoon film depends on the number of images (inbetween) used in one movement, the cartoons they produce more subtle. The process of making a cartoon in Indonesia using the PAL system (Phase Alternating Line). This system has a wide screen 625 lines, with 768x576 pixel resolution and frame is 25 fps (frames per second), meaning the delivery of a video will be shown as many as 25 shots per second.

Keyword: *technology, film animation, and audience.*